SUPLEMENTO GRATUITO DE VIDEOJUEGOS, MANGA Y ANIME JAPONES DE LA REVISTA SUPERJUEGOS

JAPANMANIA

Nº 14 • JUNIO 1997

MADE IN JAPAN
鳥坂田博信堀雄



• NINTENDO 64

STARFOX 64

Shigeru Miyamoto nos presenta la explosiva secuela del clásico de SNES.

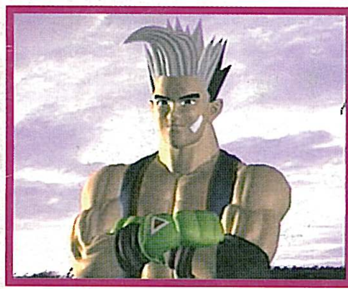
HUMAN GRAND PRIX

Nunca la Fórmula 1 fue tan vibrante como en este simulador de conducción.

• SATURN

PUZZLE BOBBLE 3

• PLAYSTATION



TOBAL 2

Por fín está aquí la esperada continuación del arcade de lucha del Dream Factory de Toriyama.

ROCKMAN BATTLE & CHASE



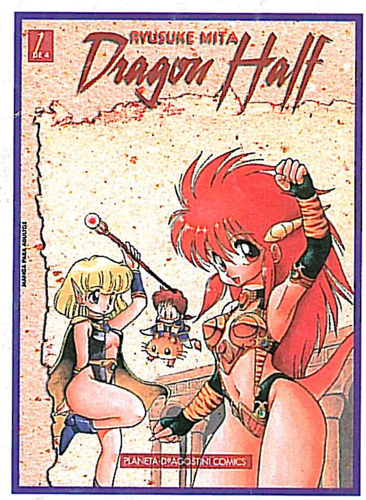
• PLAYSTATION

LUPIN THE 3RD

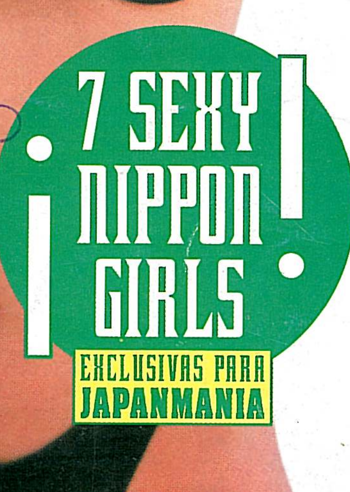
Una de las películas más conocidas de Hayao Miyazaki, El Castillo de Cagliostro, cobra vida en 32 bits de la mano de Asmik.

SUPERMANGA
鳥坂田博信堀雄

• PAPELES AMARILLOS



- MANGA WARS
- LA LEYENDA DE LEMNEAR
- DANSHA
- DRAGON HALF



• MANGAKA •

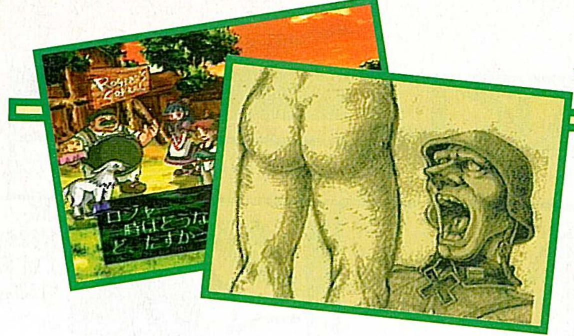
Undécima entrega del juego de cartas coleccionables.



博
NIPON GIRLS
坂田博信堀雄鳥坂
鳥坂田博信堀雄
OTYKO YUMAMI
"CAPELLO SE VA DEL MADRID PARA HACERSE TORERO"
Ni al Milán, ni al Barça, ni ni al Rayo, ni leches de esas. Capello, según Otyko, dejará el Madrid esta temporada para triunfar como matador de toros o de cualquier cosa que tenga cuernos y diga Muuu!!!. No está confirmado, pero parece que debutará como payaso en la cuadrilla del Bombero Torero. Capello está dispuesto a cortarse las piernas para estar a la altura.
Va de cuernos. Capello, El Niño del Dame Más Parné, se los puso al Milán, luego al Madrid y él, el año que viene, los tendrá delante de la muleta.
がなの

鳥坂田博信堀雄

SUMARIO



YELLOW FLASHES — 4

El tronchante y adictivo METAL SLUG de SNK pone una nota de color entre las últimas novedades, que incluyen a ALUNDRA (un Action RPG para *PSX*), la recuperación de viejos clásicos como PACMANIA o METROCROSS en el último volumen de NAMCO CLASSICS o un Wargame rural de nombre TILK.

MADE IN JAPAN — 6

6 · NINTENDO 64 — STARFOX 64



Shigeru Miyamoto pone su firma en la esperada continuación del clásico de *SNES*. Conecta el *Jolter Pak* y prepárate para el viaje espacial más alucinante de toda tu vida.

10 · PLAYSTATION — ROCKMAN BATTLE & CHASE

El robotejo de Capcom y las criaturas de Wily cambian las plataformas por el asfalto y la velocidad.

12 · PLAYSTATION — XEVIOUS 3D/G+

14 · SATURN — PUZZLE BOBBLE 3

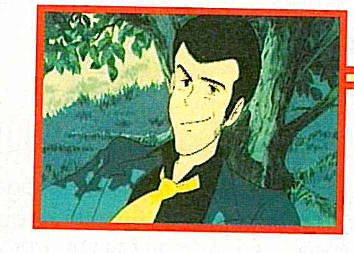
Taito nos ofrece una nueva entrega de la trilogía de puzzles conocida aquí como BUST A MOVE.

16 · PLAYSTATION — TOBAL 2

Aquí está la secuela de uno de los arcades de lucha más explosivos del pasado año.

20 · NINTENDO 64 — HUMAN GRAND PRIX







MANGA ZONE — 22

Un clásico del cine de animación, EL CASTILLO DE CAGLIOSTRO, de Hayao Miyazaki, sirve de inspiración a Asmik para crear una aventura para *PSX* al estilo MYST.

SUPER MANGA — 24



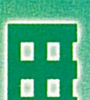
El recorrido del profesor Wanamaker por el último Salón del Cómic celebrado en Barcelona se ha detenido en MANGA WARS, de Piñol y Fernández; DANSHA, de Arn y Amish; LA LEYENDA DE LEMNEAR y DRAGON HALF. Y en Gokuhmanía, lo último en Internet sobre la obra de Toriyama.



JAPANMANIA

■ **NOTA DE LA REDACCION** ■ En este suplemento vas a leer algunos términos japoneses que, probablemente, son nuevos para tí. Aquí tienes su significado:
ANIME: Animación japonesa. **CHARA:** Personaje. **MANGA:** Cómic japonés. **MECHA:** Un objeto mecánico, como un robot, un vehículo, un arma...
OTAKU: Aficionado al manga y el anime. **OVA:** Una película de animación realizada específicamente para ser editada en vídeo.

Director: **Marcos García** Coordinador SUPERMANGA: **Jesús Manuel Montané** Diseño y maquetación: **Tomás Javier Pérez Rosado** Edición: **J. L. del Carpio**
Han colaborado en este número: **Bruno Sol, Raul Montón, Pau Blanes, Pol Roca, J. M. Rozas, Ana Carvajal-Calvo, Profesor A. Wanamaker, Arnau García Pérez** ("Lokotaku" y "Mangaka") y **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) Dirección: O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid. Tel.: (91) 586 33 00 Fax: (91) 586 32 32
Este suplemento se vende conjuntamente con la revista SUPERJUEGOS y no se puede adquirir por separado



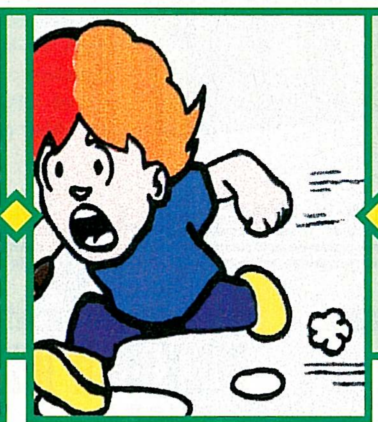




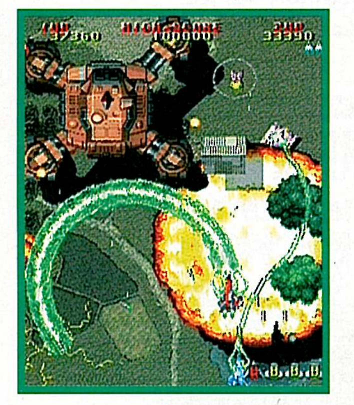
LOKOTAKU





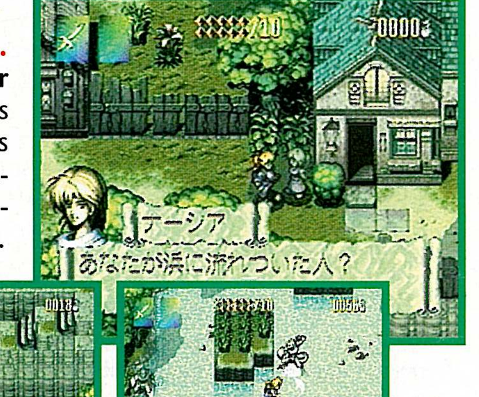






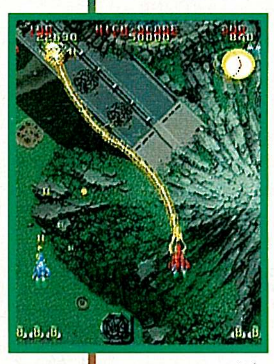
ALUNDRA: EL NUEVO RPG DE SONY.

Programado por **Matrix Software** para **Sony Computer Entertaiment**, la nueva sensación *Action RPG* para *PSX* es un cruce de ZELDA y LANDSTALKER (el protagonista es idéntico al del clásico de *MD*), en el que destaca el excelente diseño de personajes y unos escenarios absolutamente preciosos. Pronto sabréis mas de este gran juego.





RAIDEN DX: LO MAS RECIENTE DE SEIBU



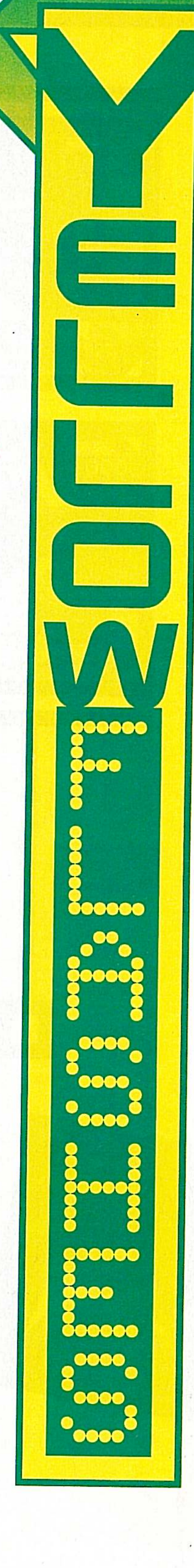
Tras deleitar a los usuarios de ***PlayStation*** con la recopilación del RAIDEN I y II, **Seibu Kaihatsu** nos presenta el tercero en discordia. **RAIDEN DX** es una versión mejorada del RAIDEN II que tras ver la luz en los salones recreativos hace lo propio en la consola de *Sony*. Entre las mejoras podemos encontrar la elección de nivel, jefes optimizados gráficamente, así como una jugabilidad más ajustada. Incluye de regalo una *demo* del último juego de *puzzle* de **Seibu** para *PSX*: SENKYU.

NAMCO MUSEUM LLEGA A SU FIN.

Si nadie lo remedia, la saga recopilatoria **NAMCO MUSEUM** llega a su fin con el quinto volumen sin haber incluido SPLATTERHOUSE y ROLLING THUNDER. Al menos nos queda el consuelo de que el volumen con la letra "O" es sin duda el mejor de todos, con juegazos de la talla del **PACMANIA**, el inolvidable **METROCROSS** o el mítico **DRAGON SPIRIT**, además de una curiosidad superjugable llamada **THE LEGEND OF VALKYRIE** (coprotagonizado por un viejo amigo de *SNES*, el simpar **Whirlo**) y toda una rareza llamada **BARADUKE.**









TILK, EL PRIMER WAR GAME RURAL PARA PSX.

O por lo menos así debería calificarse este *War Game* para ***PlayStation*** en la línea de SHINING FORCE, en el que los protagonistas son niños, los enemigos niños de otros pueblos y algún pirata que otro, mientras que las magias y ataques se componen de pedradas, sartenazos y patadas en la boca. Los autores de esta nueva pesadilla de padres y educadores responden a las siglas **TGL**, abreviatura de **Technical Group Laboratory**. Lo más destacable de **TILK** es su espléndido tratamiento gráfico, muy cercano a WONDER PROJECT J, así como los grandes golpes de humor que derrocha.



METAL SLUG ATERRIZA EN SATURN.

Una de las mayores sensaciones del catálogo de ***Neo Geo CD*** del pasado año llega a **Saturn** por cortesía de **SNK** y su cartucho de RAM en una versión mejorada que incluye importantes y jugosos extras. Entre estos se encuentran un *Time Attack* denominado *Combat School* y una colección de ilustracciones exclusiva de ***Saturn***, a todo color y en alta resolución, que acompaña a las ya célebres galerías de personajes, tanques y otros ingenios del original. En cuanto al juego, nada se ha mejorado, ya que sencillamente no le hacía falta. Sigue siendo igual de salvaje, divertido y adictivo. Y si no dispones de cartucho de RAM no te preocupes... el juego sale a la venta en dos versiones: con o sin RAM.

TRAINING



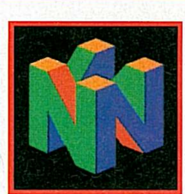
La mejor manera para hacerse con los controles del Arwing, dotado de bastantes mejoras respecto a la nave del STARFOX original. A practicar, perrillos.

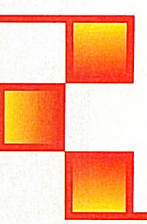
El cuarteto protagonista del legendario STARFOX de ***SNES*** vuelve a surcar el espacio por cortesía de **Nintendo**, con **Shigeru Miyamoto** repitiendo como maestro de ceremonias. Considerado ya como el mejor título de ***N64*** en ver la luz tras el intocable SUPER MARIO 64, **STARFOX 64** llega a los usuarios nipones formando *pack* con un ingenioso invento que está llamado a revolucionar el mundo de los periféricos. Hablamos del *Jolter Pak*, un ingenioso *gadget* que se inserta como un *Memory Pak* y cuya misión es emitir vibraciones acordes a lo que sucede en la pantalla de juego, con resultados espectaculares. Gracias a él, la maravilla que ya era **STARFOX 64** se convierte en obra maestra, tanto en el concepto gráfico (con las mejores texturas que se han visto hasta el momento en un videojuego) co-

STARFOX 64 posee principalmente tres vistas: una trasera (la más útil), otra dentro de la cabina y una tercera más alejada de la nave (accesible sólo en algunos mundos).

La fase en Landmaster, el tanque, es la que pone más a prueba el poderío del Jolter Pak, con el mando vibrando con cada explosión, y poniendo a prueba tus muñecas.

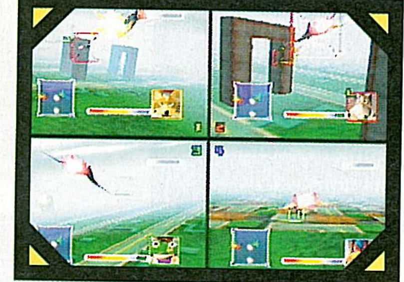






MADE IN JAPAN





VERSUS

Con dos jugadores es algo soso, pero contacta con dos colegas más y disfrutarás de un modo versus que es un auténtico desmadre.



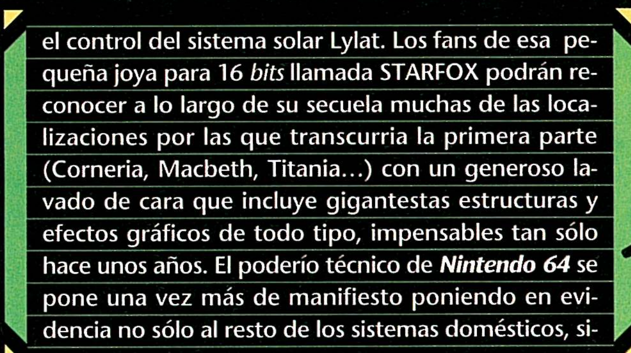


NINTENDO 64

NINTENDO

Andross pondrá de manifiesto una vez más su voraz apetito en el combate final, en una versión bastante mejorada del duelo del STARFOX de Super Nintendo.

mo en la jugabilidad. Imagina por un momento el STARFOX original de ***SNES***, sumále una ambientación sonora parecida a la de recreativas de la talla de STARBLADE, dótale de 15 mundos diferentes (la mayoría secretos), tres vehículos diferentes, unos gráficos de locura y toda la sabiduria de **Miyamoto** al frente del proyecto. El resultado habla por sí sólo. **STARFOX 64** recupera los elementos más novedosos de los que iba a hacer gala el finalmente no comercializado STARFOX 2 para ***Super Nintendo***. Esto es, aparte de los ya mencionados vehículos extras (como el tanque), la posibilidad de moverse con entera libertad por un entorno de 360º y el modo *2 players*. Además, en **N64** se pasa a un modo *versus* mucho más ambicioso, con cuatro jugadores simultáneos picándose y haciéndose la «puñeta» mutuamente. **STARFOX 64** supone el reencuentro de los cuatro ases del espacio, Fox McCloud, Falco Lombardi, Peppi Hare y Slippy Toad, con el malvado emperador Andross, empeñado una vez más en hacerse con


el control del sistema solar Lylat. Los fans de esa pequeña joya para 16 *bits* llamada STARFOX podrán reconocer a lo largo de su secuela muchas de las localizaciones por las que transcurria la primera parte (Corneria, Macbeth, Titania...) con un generoso lavado de cara que incluye gigantestas estructuras y efectos gráficos de todo tipo, impensables tan sólo hace unos años. El poderío técnico de ***Nintendo 64*** se pone una vez más de manifiesto poniendo en evidencia no sólo al resto de los sistemas domésticos, si-



El mapa de STARFOX 64 se compone de 15 mundos diferentes y multitud de rutas, dependiendo de lo que hagamos en cada mundo. Lo difícil no es acabarse el juego... es verlo todo.

Culminado por un jefe final de los que quitan el aliento, el mundo Solar es un delirio de dificultad y situaciones extremas.

STARFOX 64 exhibe algunos efectos gráficos tan alucinantes como el reflejo de nuestra nave sobre la superficie del agua.

no a la mayoría de las máquinas recreativas existentes en la actualidad. Y todavía queda la esperanza de que el original japonés sufra algunas mejoras técnicas (existen pequeñas ralentizaciones en las fases finales) en su paso a los formatos occidentales, como ya pasara con SUPER MARIO 64 o PILOTWINGS 64. Si MARIO 64 suponía el aviso de lo que ***N64*** podía hacer, **STARFOX 64** es la confirmación. **Nintendo** ha fabricado algo grande, y esto sólo es el principio...

NEMESIS

STARFOX 64

Este pequeño periférico llamado Jolter Pak es el responsable del 40% del éxito de STARFOX 64. BLASTDOZER y la versión nipona de SHADOWS OF EMPIRE son otros títulos que hacen uso de este vibrante ingenio.





博信堀雄鳥坂田博 坂

NIPON GIRLS

鳥坂田博信堀雄

KENYO OWARASI

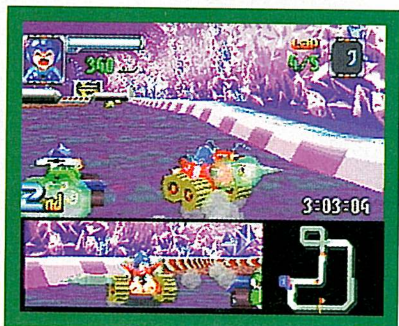
"DE VUESTRO PAIS ME GUSTAN HASTA LOS PERIODICOS"

Es más corta que el historial académico de las Space Girls y lee menos que Poli Díaz entre dos paradas de metro... pero tiene un morro, un desparpajo tan grande, que cualquiera diría que esta niponcilla es la lumbrera que le escribe los discursos -de más de un fólio- a Alvarez Cascos. Sin embargo, ya veis, asegura conocer nuestra cultura como la palma de su mano.

En España ha habido gente que con los mismos conocimientos que esta chica han llegado muy alto. No, no nos estamos refiriendo a Jesús Gil y Gil.

がなの





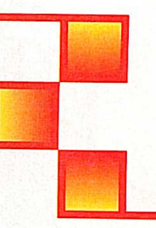
Tal y como adelantamos en pasados números de **JAPANMANIA**, la conmemoración de los diez años de existencia de Megaman (conocido como Rockman en **Japón**) ha motivado el lanzamiento de diversos títulos protagonizados por el popular *cyborg* de **Capcom**. El primero de ellos fue ROCKMAN 8 para ***PSX*** y ***Saturn***, y muy pronto verá la luz SUPERADVENTURE ROCKMAN. Pero entre tanto los afortunados usuarios nipo-





ROCKMAN BATTLE & CHASE







nes (y casi de inmediato los norteamericanos) pueden disfrutar de **ROCKMAN BATTLE & CHASE**, un clon en toda regla de SUPER MARIO KART, en el que Megaman comparte protagonismo con otros nueve pilotos, viejos conocidos de los anteriores juegos de plataformas, entre los que se encuentran Cutman, Iceman o Protoman. Con tres modos de juego diferentes (*Grand Prix Mode*, *Versus Mode* y *Time Attack*), **BATTLE & CHASE** ha adaptado los escenarios *Bitmap* del universo Megaman y los ha transformado, mediante polígonos y mapeado de texturas, en circuitos en tres dimensiones por los que Megaman (pilotando a su inseparable Rush) y las más legendarias creaciones del Dr.Wily circulan a toda velocidad. Al igual que en SUPER MARIO KART, durante la carrera se pueden adquirir determinados poderes, pero la verdadera novedad reside en que el vencedor de cada circuito puede hacerse con parte del coche del rival, de tal manera que con unas pocas victorias en tu haber podrás modificar el coche a tu antojo. **BATTLE & CHASE** está a punto de aparecer en el mercado **USA**, por lo que sospechamos que en breve podremos disfrutar de él en **Europa**. A ver si es verdad.

NEMESIS

EL "TASHE"

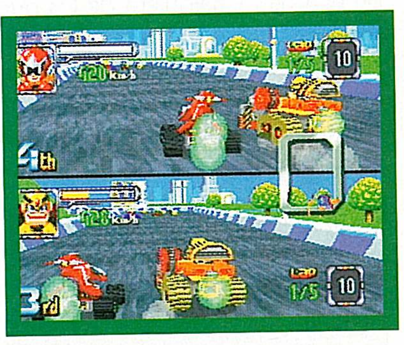
Una vez ganada la carrera, podremos adjudicarnos una parte del vehículo del rival (spoilers, ruedas, motores).



CD ROM

PLAYSTATION

CAPCOM













がなの









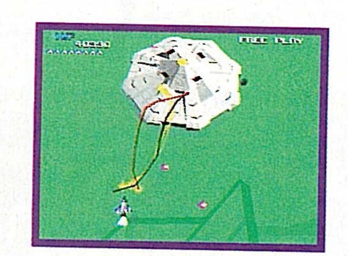


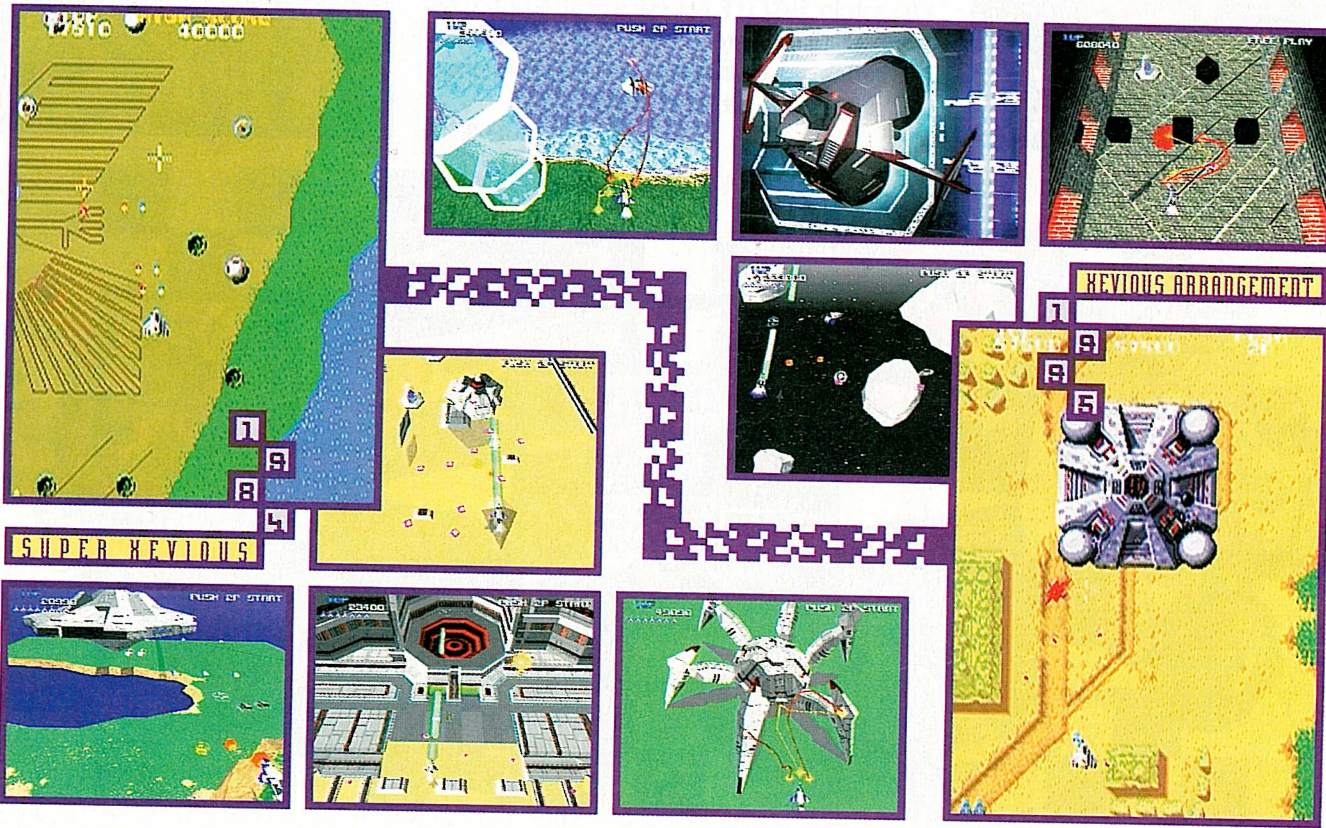
PLAYSTATION

NAMCO

Convertida ya en una de las piezas más codiciadas por los fans de los *shoot´em-up*, la adaptación a *PSX* de **XEVIOUS 3D/G+** viene a demostrar una vez más las enormes similitudes entre el *hardware* de **Sony** y la placa *System 11* de **Namco**. Cualquiera de los que pudieron disfrutar con esta adictiva recreativa el pasado año puede atestiguar el grado de perfección de la que ha hecho gala **Namco** en esta conversión, a la que acompañan como extra no sólo el XEVIOUS original, sino otras dos versiones más (que datan de 1984 y 1995, respectivamente). El resultado es un *pack* absolutamente recomendable en el que la principal atracción es sin duda el impresionante entorno poligonal de **XEVIOUS 3D/G+**, que aunque no llega a poseer el mismo grado de detalle de otros títulos recientes como RAYSTORM, sí que los supera a todos en suavidad, jugabilidad y sobre todo adicción. Menudo juegazo.

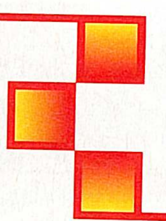
NEMESIS




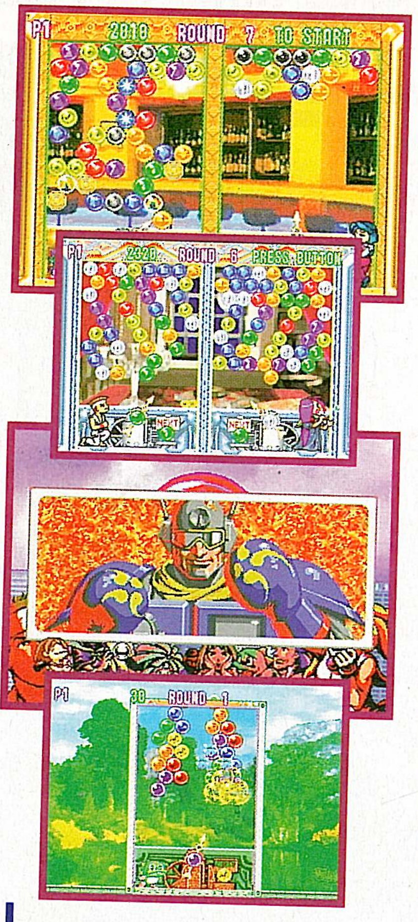







博信堀雄鳥坂田博
NIPON GIRLS
坂
鳥坂田博信堀雄
SUNSIL PAMIKAWEYO
"SOY MODELO PROFESIONAL POR LOS PELOS"
Un acto tan cotidiano como atarse los zapatos puede cambiar una vida. Sunsil, la preciosa chica de la foto, estaba en una terraza cuando decidió anudarse los cordones. Efectuada la operación, intentó incorporarse pero su pelo quedó prendido de esas medias a prueba de taladros. Han pasado siete años y ella sigue en esa pose tan natural y que tanto gusta a los fotógrafos.
Sólo puede ver la mitad de un partido de tenis, ir de oyente a la facultad y ligar con piragüistas patológicos, pero ella es feliz y eso es lo que cuenta.
がなの





El fantástico ganador del galardón al mejor juego de puzzle del 96 ya tiene continuación en *Saturn*. **PUZZLE BOBBLE 3**, cuyo nombre en **Europa** suponemos que será BUST A MOVE 3, traerá a los fanáticos de los juegos «sesudos» un sinfín de novedades respecto a su predecesor. En primer lugar, podremos elegir a una gran variedad de personajes que van desde los típicos Bubble, hasta leyendas vivas de **Taito** como Sonic Blastman. La diferencia entre cada uno de los personajes es más bien cosmética, pero permitirá que nos riamos bastante viendo las divertidas animaciones de cada uno de ellos. Dispondremos de los modos de Puzzle, Historia , Arcade, Versus y Challenge, y además podremos probar suerte con los niveles diseñados por usuarios con el editor incluido en BUST A MOVE 2. También podremos medir nuestras fuerzas con nuestros amigos, familiares o novios en el modo *versus*, en el que nos enfrentaremos a cualquiera de los personajes al estilo *beat´em-up*.

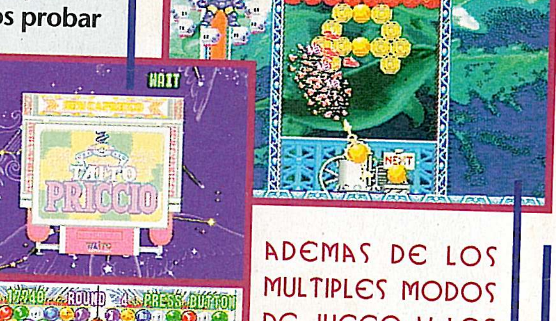
THE PUNISHER



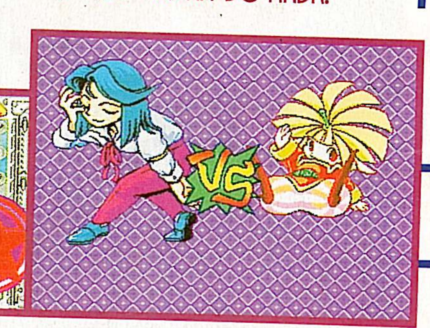


SATURN

TAITO

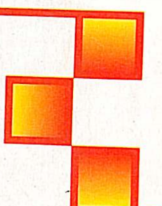


ADEMAS DE LOS MULTIPLES MODOS DE JUEGO Y LOS PERSONAJES NUEVOS, TAMBIEN DESCUBRIREMOS NUEVOS ITEMS QUE NOS HARAN LA VIDA MUCHO MAS FACIL. INCLUSO PODREMOS DESHACERNOS DE LAS GEMAS QUE NO NOS SIRVAN DE NADA.



PUZZLE BOBBLE 3





博信堀雄鳥坂田博

NIPON GIRLS

坂

鳥坂田博信堀雄

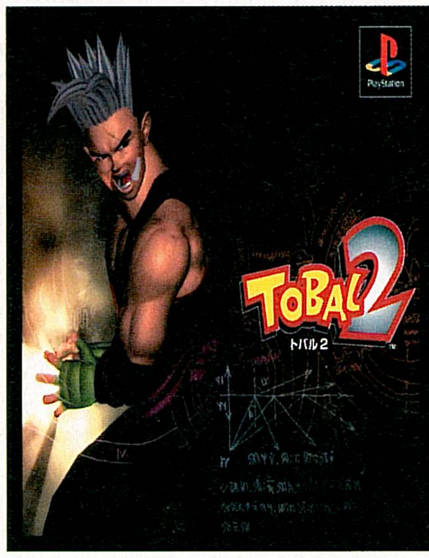
YOKO NISSAN

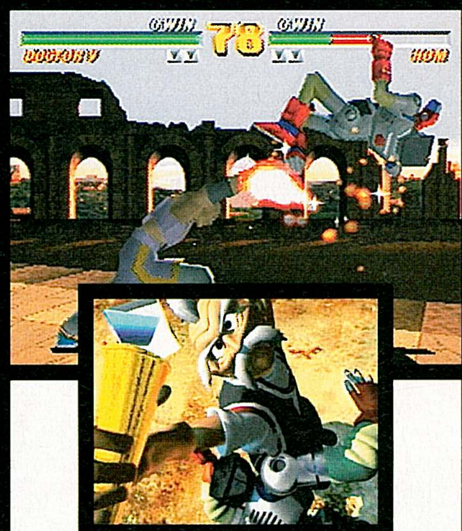
"SOPORTO A MUY DURAS PENAS EL PESO DE MI FAMA"

Esta claro que esta chica tiene su futuro en sus manos. Según su manager, Ohito Kontokal, Yoko cosechará éxitos a manos llenas, triunfos a pares, que le harán reir hasta partirse el pecho de felicidad. Ella, despechada desde la adolescencia por un amor no correspondido, sólo desea encontrar a alguien muy fuerte que le eche una mano y la ayude en su caminar.

La abundancia en que nada y las increíbles posibilidades que tiene Yoko por delante, no alivian mucho su pesada carga. A veces tener mucho es malo.

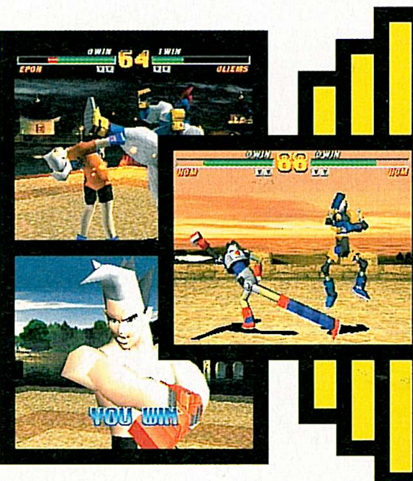
がなの





El pasado año **Squaresoft** sorprendió a los fanáticos de la lucha con su primer título para ***PlayStation***, TOBAL No1, un extraordinario título producto del buen hacer de **Akira Toriyama** (creador de **Dragon Ball** y **Dr. Slump**) y algunos de los programadores de TEKKEN y VIRTUA FIGHTER, enmarcados bajo el nombre **Dream Factory**. Pues bien, la misma gente nos ofrece ahora su secuela, que no sólo está a millas de distancia en el aspecto gráfico respecto a su predecesor (y por consiguiente, a años luz de todo lo que ha salido en arcades de lucha para ***PSX***), sino que ha revolucionado la concepción del *Quest Mode* (uno de los puntos fuertes del TOBAL No1). Se han añadido dos luchadores nuevos y es posible obtener hasta otros 185 ocultos, con lo que la cifra de personajes a elegir durante el juego pulveriza todo lo visto y jugado en cualquier sistema. Chuji, Epon y sus amigos

















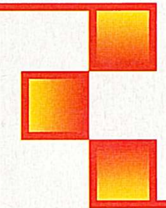
YA SEA A TRAVES DEL MODO QUEST, COMO COMPLETANDO EL JUEGO, TOBAL 2 POSEE MAS DE 185 LUCHADORES EXTRAS, DESDE UN CHOCOBO DE FINAL FANTASY HASTA LA CARICATURA ROBOT DE TORIYAMA.

QUEST MODE

AHORA EXISTE UN ESCENARIO FUERA DE LAS MAZMORRAS, ES POSIBLE CAPTURAR A LOS ENEMIGOS ASI COMO ACUMULAR EXPERIENCIA, OBJETOS Y PODERES.

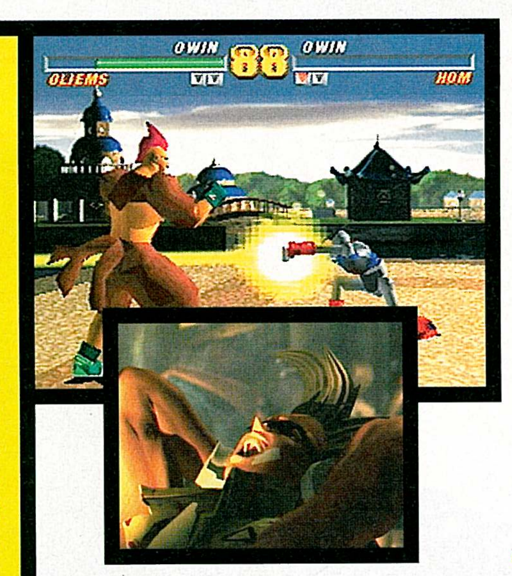
TOBAL 2





están mil veces mejor definidos gráficamente (en el caso de III-Goga o Mary la evolución es aplastante), posee unos efectos de luz absolutamente superiores, así como una mejora de los escenarios (que son una maravilla). Se han añadido finales personalizados tipo TEKKEN, los *combos* son más largos y fáciles de ejecutar, y aparecen las magias de recarga, tipo STREET FIGHTER o TOSHINDEN. **TOBAL 2** supera sin ninguna duda las expectativas más optimistas sobre cómo podría ser la secuela de uno de los títulos más populares de ***PSX***. Todavía es pronto para hablar de lanzamiento en **Europa** (TOBAL Nº1 vió la luz por estas tierras hace sólo unos meses, allá por Diciembre-Enero), pero no dudamos en que **TOBAL 2** va arrasar tanto o más que su predecesor. Hasta entonces, yo de vosotros iría llenando la hucha, porque este juego es de los imprescindibles.

NEMESIS & DOC









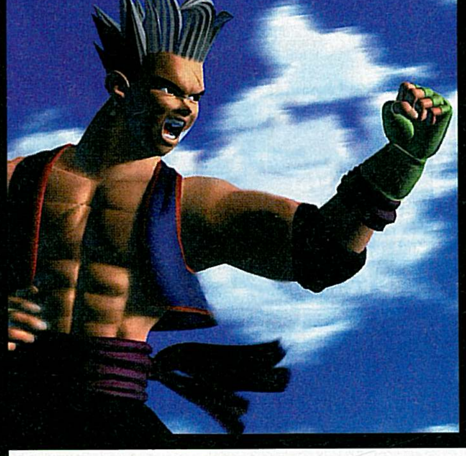


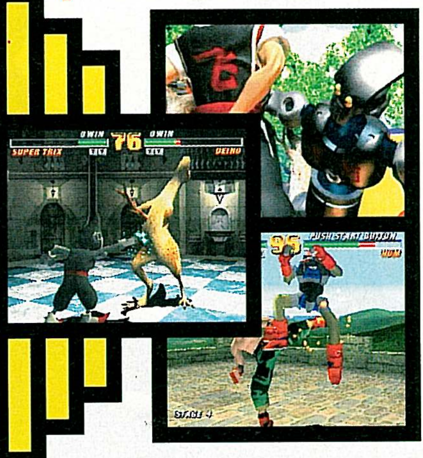














LA OPCION THEATRE INCLUYE UN VIDEOCLIP QUE ENSEÑA DESDE LA MANERA DE HACER *COMBOS* Y LLAVES HASTA LOS MOVIMIENTOS DEL MODO *QUEST*. NUNCA UNAS INSTRUCCIONES FUERON TAN DIVERTIDAS.



BASTANTE PARECIDO AL VISTO EN TEKKEN 2, ENTRE LAS OPCIONES MAS CURIOSAS DEL MODO DE ENTRENAMIENTO SE ENCUENTRA LA POSIBILIDAD DE CAMBIAR EL COLOR DE PELO, PIEL Y ROPAS DEL LUCHADOR. TODA UN CURIOSIDAD.



博信堀雄鳥坂田博信堀雄鳥坂田



Como no sabemos distinguirlas, a la izquierda Teru o Yuki sube un escalera sóla, y a la derecha, Yuki o Teru se dispone a recibir un balonazo en las fauces.

がなの



鳥坂田博信堀雄

YUKI Y TERU HONDA

"AL SER GEMELAS, COMPARTIMOS NUESTRAS PENAS"

La madre naturaleza es sábia y sinó observad este caso. Viendo las escasas posibilidades de que una mente tan débil pudiera sobrevivir en solitario, decidió repartir las neuronas de un sólo cerebro en dos cuerpos y así nacieron estas gemelas. El resultado, grosso modo, se puede considerar un éxito. A sus 25 años pronto terminarán el Bachillerato y ya saben volver solas a casa.



El mundo de la Fórmula 1 hace su primera aparición en *Nintendo 64*, con un cartucho que rebosa velocidad a lo largo de todos sus chips. Los responsables son los japoneses de Human, que de esta forma aprovechan su sobrada experiencia en simuladores de conducción para las consolas de 16 *bits*.





Human, una experta en la programación de simuladores de conducción, pone toda su experiencia al servicio de los 64 *bits* de **Nintendo**. El resultado es una espectacular emulación del mundo de la **Fórmula 1**.

El tiempo va pasando y los aficionados al mundo del motor ven como no aparecen demasiados títulos relacionados con el mismo para *Nintendo 64*. Hasta ahora CRUIS'N USA y SUPERMARIO KART 64 han servido para calmar los ánimos ante la previsible avalancha de títulos que se acerca. El primer aperitivo es **HUMAN GRAND PRIX THE NEW GENERATION**, con el que se inicia la andadura de la **Fórmula 1** en esta consola. La responsable es **Human**, una vieja conocida dentro del automovilismo que cuenta en su *curriculum* con las dos entregas de F1 POLE POSITION para ***Super Nintendo***. Lógicamente, en el apartado gráfico los mencionados títulos no tienen nada que ver con el nuevo cartucho. La calidad en el diseño de pistas y vehículos dan una buena muestra de las posibilidades de





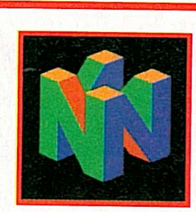


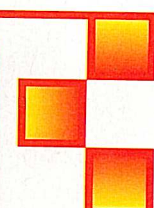
El cartucho incluye pilotos y escuderías reales, tal y como lo hacían sus antecesores para *SN*.



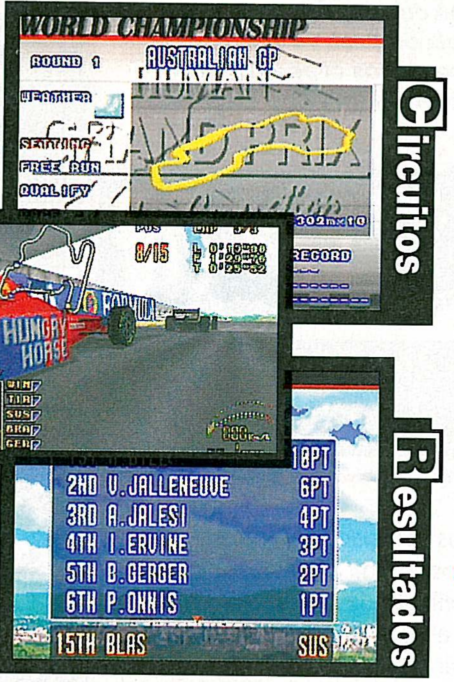
Se pueden seguir las carreras desde siete cámaras. Entre ellas se incluyen planos desde la cabina.

HUMAN GRAND PRIX





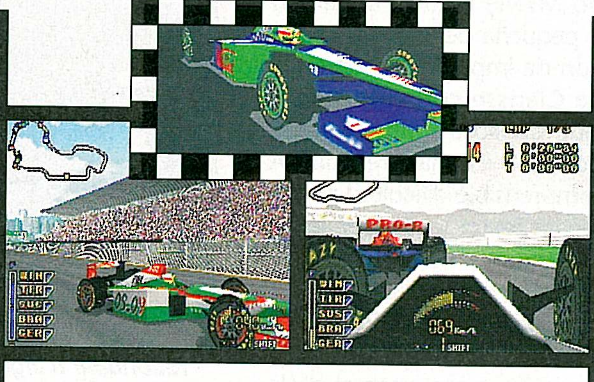














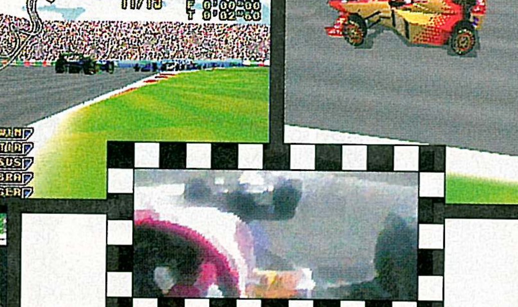
este soporte. Además, las siete perspectivas permiten observar las carreras desde la cabina o desde la parte posterior del coche en diferentes ángulos. En el control de los vehículos aparece una flecha en la parte inferior de la pantalla, que recuerda a la que se empleaba en los programas de **Human** para ***Super Nintendo.*** Con estos títulos también tiene en común la aparición de escuderías y pilotos reales. Sin embargo, incorpora un editor de nombres y la posibilidad de realizar traspasos entre escuderías. Una discreta *intro*, con imágenes distorsionadas, y un sonido correcto completan la primera aparición del circo de la **Fórmula 1** en *N64*. A buen seguro, y por suerte, no será la última.

CHIP & CE





En una de las intros aparecen imágenes distorsionadas sobre el grandioso circo de la Fórmula 1.



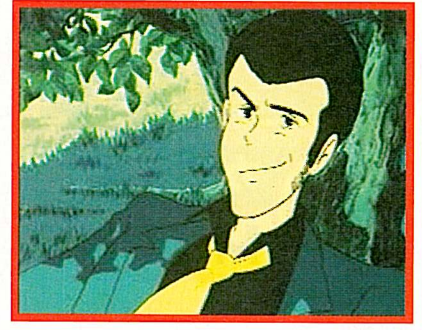




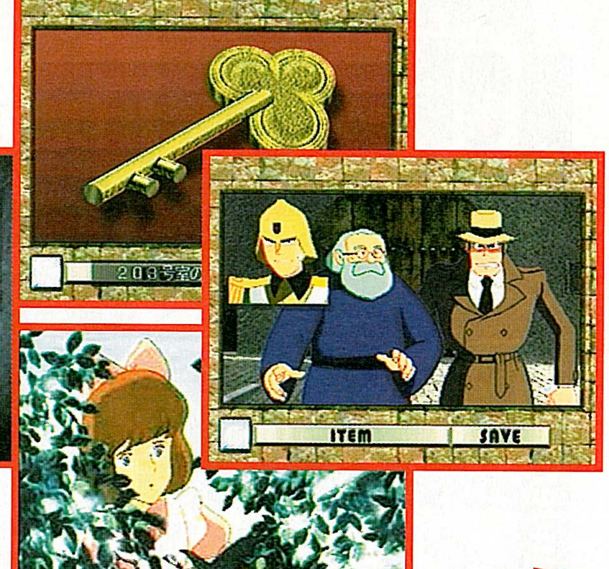
A diferencia de otros títulos, la probabilidad de que aparezca en el mercado español es muy elevada.

坂田博信堀雄

El estudio de los numerosos objetos del juego permite seguir infinidad de secuencias de la película original, ya sea a través de pantallas estáticas, como en pequeños clips a pantalla completa y con calidad de imagen de un vídeo VHS.





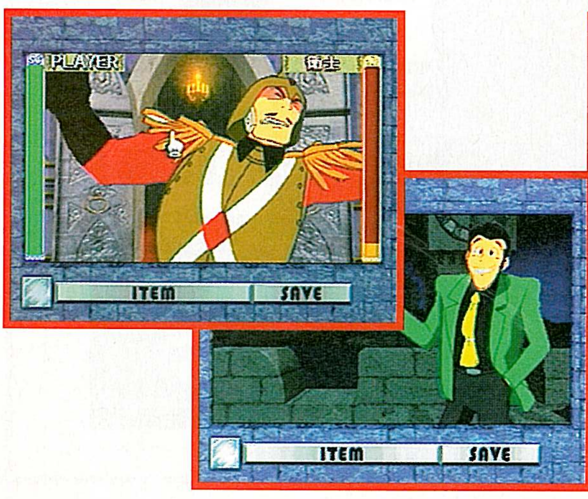


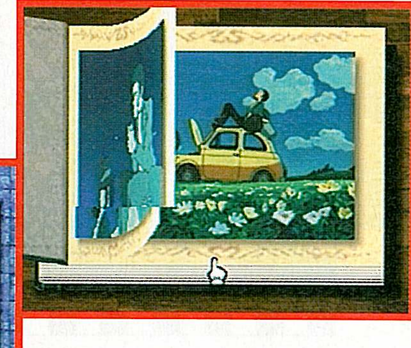
Dirigida en 1979 por **Hayao Miyazaki**, y producida por **Tokio Movie Shinsha, LUPIN III: EL CASTILLO DE CAGLIOSTRO** está considerada como una de las obras maestras de la animación japonesa. Alabada por la crítica japonesa y occidental (**Steven Spielberg** llegó a decir de ella que poseía la mejor persecución de coches que había visto en su vida), este título indispensable en cualquier videoteca vió al fin la luz el pasado año en nuestro país de la mano de **Manga Vídeo**, y ahora recibe su justo homenaje por parte de **Asmik** y **Tohokushinsha Digital Software** en un *Adventure Game* para ***PlayStation***. Tres discos compactos dedicados en cuerpo y alma a revisitar la famosa película de **Miyazaki**, en los que el jugador (mediante una mecánica idéntica a la del recordado MYST) recorre la nación más pequeña del mundo con la misión de impedir la boda de la bella Clarisse con el malvado Conde Cagliostro. Rescatar a la princesa no es una tarea fácil. A la comprensible dificultad añadida de los textos y voces en japonés, hay que añadir unos mapeados realmente endiablados. Por fortuna, **LUPIN THE 3RD: CHATEAU DE CAGLIOSTRO** no sólo sigue la línea argumental de la película, sino que traslada hasta el elemento más nimio al juego.



Los fans de la serie de TV podrán reconocer a Jigen, Goemon y Zenigata (aquí conocidos como Oscar, Francis y Basilio).

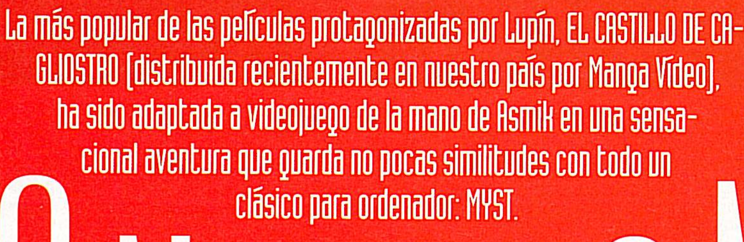
LUPIN THE 3RD







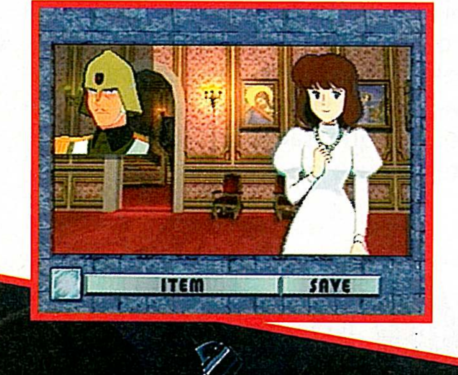
Con las monedas dispersas por el juego, y previo pago a la vieja de los souvenirs, podremos completar un álbum con imágenes de la película.



La más popular de las películas protagonizadas por Lupín, EL CASTILLO DE CAGLIOSTRO (distribuida recientemente en nuestro país por Manga Vídeo), ha sido adaptada a videojuego de la mano de Asmik en una sensacional aventura que guarda no pocas similitudes con todo un clásico para ordenador: MYST.

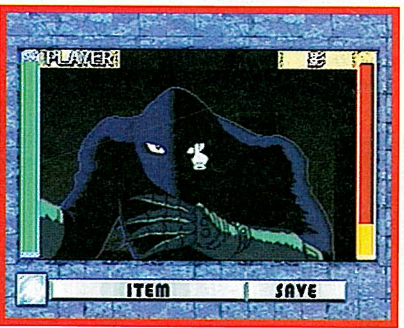
MANGAZONE

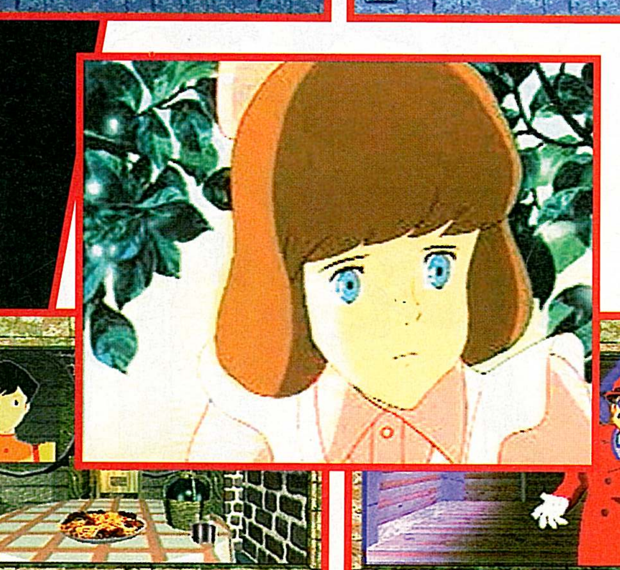
• por NEMESIS •



El helicóptero del conde, el barco de vapor, las calles de Cagliostro o hasta el mínimo rincón del restaurante (como la camarera que lo regenta), están calcados de la película. El grado de parecido es tal que no existe guía mejor para avanzar por el juego que visionar la cinta de vídeo. Aunque al principio decepciona un poco (quizá por que abusa demasiado de las pantallas estáticas), **Asmik** sí llega finalmente a aprovechar el *hardware* de ***PSX*** a la hora de mostrar, en contadas ocasiones, determinadas secuencias de la película a pantalla completa (gracias una vez más al modo *Play-Back* de la consola de **Sony**) con calidad de vídeo ***VHS***, respetando incluso el formato *Widescreen* del film original. Quizá esto es lo que se echa más en falta durante el juego, ya que la película de **Miyazaki** y ***PlayStation*** pueden ofrecer mucho más que una sucesión de pantallas estáticas pobremente animadas, sobre todo teniendo en cuenta que el juego se compone de tres discos compactos, que deberían dar mucho más de sí. De todas maneras, y dada su complejidad y el poco tiempo que hemos tenido para evaluarlo, no queremos tirar la toalla, no vaya a ser que más adelante el juego se convierta en todo un derroche de secuencias de animación. Por ello, os emplazamos a una próxima entrega de **MANGA ZONE** en que ahondaremos más en este juego.









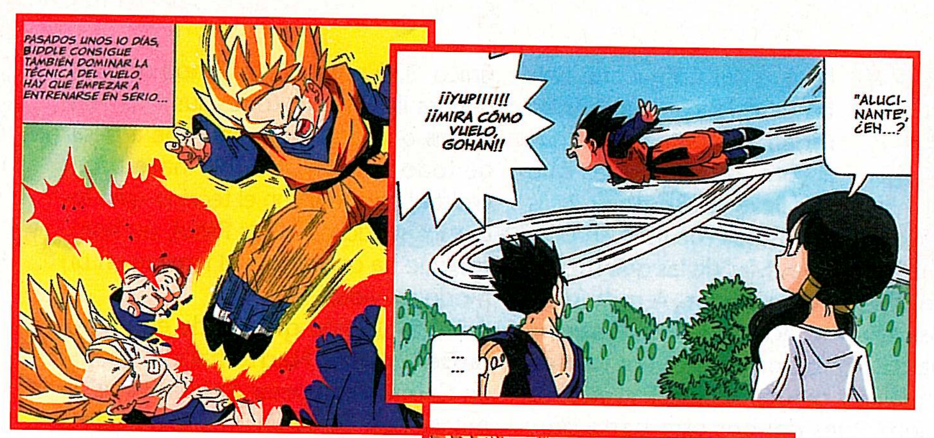
EL CONTESTADOR

SUPERMANGA.
C/O'Donnell, 12.
28009 Madrid

PIIIP Mensaje de **Gonzalo Carreras (Barcelona)**. Las nuevas películas de DRAGON BALL Z que **Manga Films** ha puesto a la venta son una maravilla, agénciatelas. Pero oye: ¿De verdad quieres que las puntúe de 1 a 10? Pues ni hablar. No merecen ni un 8, ni un 9, ni un 10. Y tampoco nada que esté por debajo del 6. Qué gracioso soy cuando me pongo.

PIIIP Mensaje de **Lourdes Quintana (Huesca)**. Me alegro de que te hayas quedado pasmadita con las aventuras de **Son Gokuh** en **Antena 3-TV**. Puedes estar tranquila, porque las hay para rato... ¡ya verás cómo cambian! ¿...«Demasiado», grita la multitud lectora? Je. Hay opiniones para todos los gustos. Mi consejo es que disfrutes mientras puedas. Eso no te lo va a quitar nadie.

PIIIP Mensajes de **Alvaro Perto (San Sebastián)**, **Verónica Junyent (Lérida)**, **Alberto Socías (Madrid)**, **José Miguel Antolín (Sevilla)** y **Suso Carabias (Lugo)**. Tema único: MANGA WARS. El amiguete **Perto** no ha entendido la historia y quiere que yo se la cuente. La damisela de mis sueños, **Verónica**, tampoco ha entendido nada. Los otros otakus, **Alberto**, **José Miguel** y **Suso**, han sufrido lo mismo que los otros, pero aplaudieron algún chiste tonto. Pues qué bien. ¿Se puede saber para qué narices queréis que os explique de qué va MANGA WARS cuando ya os habéis gastado 350 pesetillas en él? ¡Va... de broma, colegas! Para satisfacer vuestra curiosidad, os diré que sacando una me-



dia entras las puntuaciones -¡espontáneas, prodigio!- que le dáis en las cartas,- se queda en un 6 peladito. ¿Mi opinión personal sobre el tema? Pues... le pongo, ya que pedís que me defina, un 4 tan justito como vuestro 6. Caso cerrado.

☎ PIIIP Mensaje de **Patricia Yuste (Madrid)**. Tu propuesta de convertir el último tramo de **JAPANMANIA**, una vez finalizado MANGAKA, en una «especie de resumen ultra-comprimido, mega-interesante y súper-rápido de las revistas de información manga japonesas», aparte de escrita con gracia, me parece acertada. Vamos, que me has visto el plumero cuando yo, por ahí, dejé sólo el tintero. ¡¡Listilla!!

☎ PIIIP Mensaje (real como la vida misma) de **Angel Vera (Barcelona)**. Desde luego, el criterio de las editoriales españolas cuando se trata de elegir material japonés susceptible de ser traducido y adaptado es, como mínimo, esquizofrénico. Nos hemos ido de una obra tan seria como GAMMA, por poner un ejemplo, a cualquier mutación porno-basura. Y en un soplo. ¿Motivos? Pues, básicamente, que no leéis lo que deberíais. Maldita sea...

☎ PIIIP Mensaje de **Sonia Viejo (Madrid)**. La defunción de TOKYO BABYLON no tendría que sorprenderte, amén de lo ocurrido con tantas y tantas series. Las **Clamp**, aunque muy respetadas por la crítica, tienen serios problemas para encontrar un nicho comercial en cualquier país que no sea **Japón**.

☎ PIIIP Mensaje de **Miguel Pávez (Madrid)**. La versión japonesa del retro-cómic que mete al (inocente) **Superman** en la (perversa) **Metrópolis de Thea Von Harbou** lleva ilustraciones a todo color de gente como **Masamune Shirow**, tienes toda la razón. Y cuesta una pasta, otra verdad como un templo. Pero merece la pena gastársela, porque la edición en castellano -si la hay- no incluirá el portafolio. Los derechos, los precios... ya sabes...

AL APARATO: J. M. MONTANE 



EL TRIVIAL DE LOS OTAKUS

■ NEO-OTAKU

1. ¿SAINT SEIYA, en Japón, se publicó entre los años...?
2. ¿Qué comic-book americano adaptó, como DRAGON BALL, la leyenda del Rey Mono?
3. Completa el título: RIBON NO...

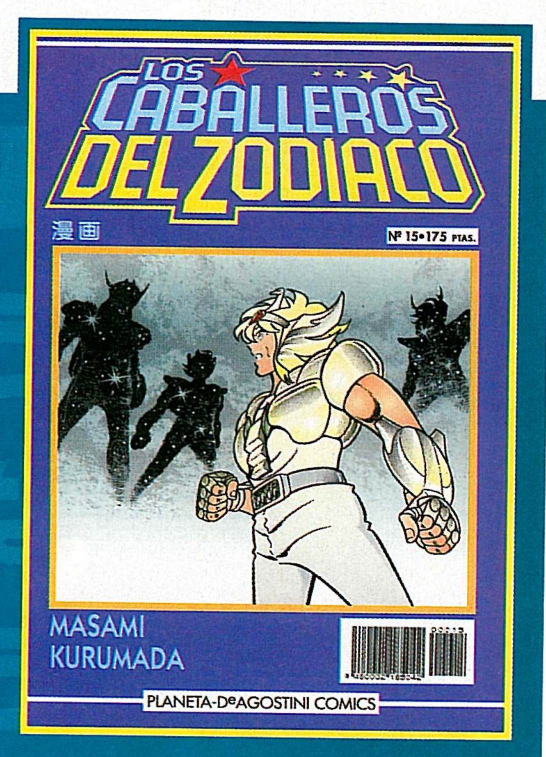
■ OTAKU VULGARIS

1. ¿En qué año nació Ryuichi Yokoyama?
2. ¿Cuál es el nombre de la serie más divulgada del siempre experimental Yoshiharu Tsuge?
3. ¿Cuál es el título del célebre manga de Fujio F. Fujiko que cuenta la historia de dos aspirantes a dibujante profesional?

■ MEGA-OTAKU

1. KAPPA, además de una famosa marca comercial, fue uno de los primeros manga de la historia. ¿Quién fue su autor?
2. ¿Qué popular serie humorística creó Suihou Tagawa en 1931?
3. ¿Cuál fue el primer manga con personajes fijos?

◆ **Respuestas a las preguntas del mes anterior:** NEO-OTAKU: 1: Aya Nishitani. 2: TYLER. 3: Toshihiro Anno. OTAKU VULGARIS: 1: En Niigata. 2: Viz, obviamente. 3: Kashew. MEGA-OTAKU: 1: Ben Dunn. 2: Dos insoportables gemelos en RANMA 1/2. 3: En COMIC GENKI.





El **Salón del Cómic** que acaba de celebrarse en **Barcelona** ha deparado muchas sorpresas. Más de las que me llevé en **Bombay**. Más de las que me llevé en **Borneo**. Más de las que me llevé en **Berlín**. A mi trío de «Bs» favorito acaba de añadirse una cuarta... pero por lo bajo. Por lo irresponsable y gutural al pincel. ¿Pincel de quién? Pues del por otra parte muy querido **Nacho Fernández**, un artista como pocos, capaz de mantener alto –a veces más, a veces menos– el listón de calidad de DRAGON FALL incluso cuando todo parece conspirar contra él. Decía que cayó su pincel en desgracia. Y lo decía por su última y más promocionada obra, MANGA WARS (número único, 350 pesetas), esperada con verdadera ilusión por todos sus fans –entre los que sigo incluyéndome a pesar de todo–. MANGA WARS nace de su amistad personal con el teórico –¿en todos los sentidos?– **Cels Piñol**, un hombre que ha convertido el fanzine en un modo de vida.

Piñol es un tipo que vende en **Planeta-DeAgostini**; **Nacho** hace lo propio en **Camaleón** a pesar de las (obvias) limitaciones. De su unión debería haber nacido algo grandioso, o simplemente divertido; pero MANGA WARS no es ninguna de las dos cosas. MANGA WARS recuerda, en primera instancia, a los destartalados cómics **Bruguera** de primeros de los setenta. Aboga en su tramo central por la espectacularidad y acaba perdiéndose entre explosiones mal dibujadas (tanta «viñeta fruto de la vagancia más rastrera» ofende a cualquier lector), frases a destiempo (no me atrevo a calificarlas de «diálogos») e inoportunas notas a pie de página sugiriendo qué música escuchar en cada momento (desde marchas de **John Williams** hasta una canción de **Queen**).

Por lo que respecta al guión, la verdad, no hay mucho que comentar. Tras un par de páginas que sirven como rápida explicación de lo que «ha sucedido hasta entonces» (necesaria, porque el gran público no conoce los fanzines que inspiran MANGA WARS), se suceden las persecuciones, los tiros y los comentarios socarrones sobre compañeros de profesión, otros perfectos desconocidos para el lector medio. Y ese, precisamente ese, es el mayor error en que in-



curren los creadores de MANGA WARS: Reproducir el juego de bromas privadas que funciona tan bien en los fanzines de **Piñol**, en una publicación profesional que va dirigida a una masa de lectores a los que si **Nuria Teuler** tiene por costumbre dejarle el gato al vecino le trae sin cuidado.

Qué tragedia haber desaprovechado la oportunidad de ofrecer un producto comercial, y de calidad, al gran público. Personalmente, espero que **Planeta-DeAgostini**, **Piñol** y **Fernández** tengan ocasión de rectificar con un producto que realmente logre que los chavales compren manga en grandes cantidades más allá de DRAGON BALL.

Con menos pretensiones que los autores de MANGA WARS, y saliendo de la nada, **Arn** y **Amish**, con DANSHA (presentada igualmente en el **Salón**, serie limitada, 250 pesetas), han dado en el clavo con su aparentemente inocuo manga infantil. Desde luego, DANSHA no puede competir, ni quiere, con los trabajos de un **Otomo** o un **Miyazaki**, pero su muy estudiado candor y la delicadeza en el trazo (que recuerda el de algunos de los mejores ilustradores catalanes de cuentos) le reportará muchos lectores entregados y lo que es mejor: padres dispuestos a comprar manga que, de salida, está etiquetado «para todos los públicos».

Heaven Comics, la hasta ahora igualmente desconocida editorial de DANSHA, está dispuesta a mantener esta línea contra viento y marea. Se les felicita por la sinceridad y, aunque pueda parecer lo contrario, la valentía de que hacen gala.

Lo que me lleva a otras dos novedades poco valientes por lo seguro de su éxito comercial y la parquedad de sus guiones: LA LEYENDA DE LEMNEAR (serie limitada, 1.500 pesetas) y DRAGON HALF (serie limitada, 595 pesetas). Sí, la primera es casi paródica y la segunda casi épica, pero comparten autores de supuesto relumbrón, una preocupación estética rozando lo desasosegante... y un descuido argumental que me hace añorar la vieja **Inglaterra**.

La lucha entre la forma y el fondo, entre la cantidad y la calidad. Y el espacio, finito como el de estas páginas, que por este mes, he ocupado del todo. Tenedme presente en vuestra oraciones y añadidles: ¡GOD SAVE HIRO HITO! Así tendréis quien se apiade de vuestras almas.

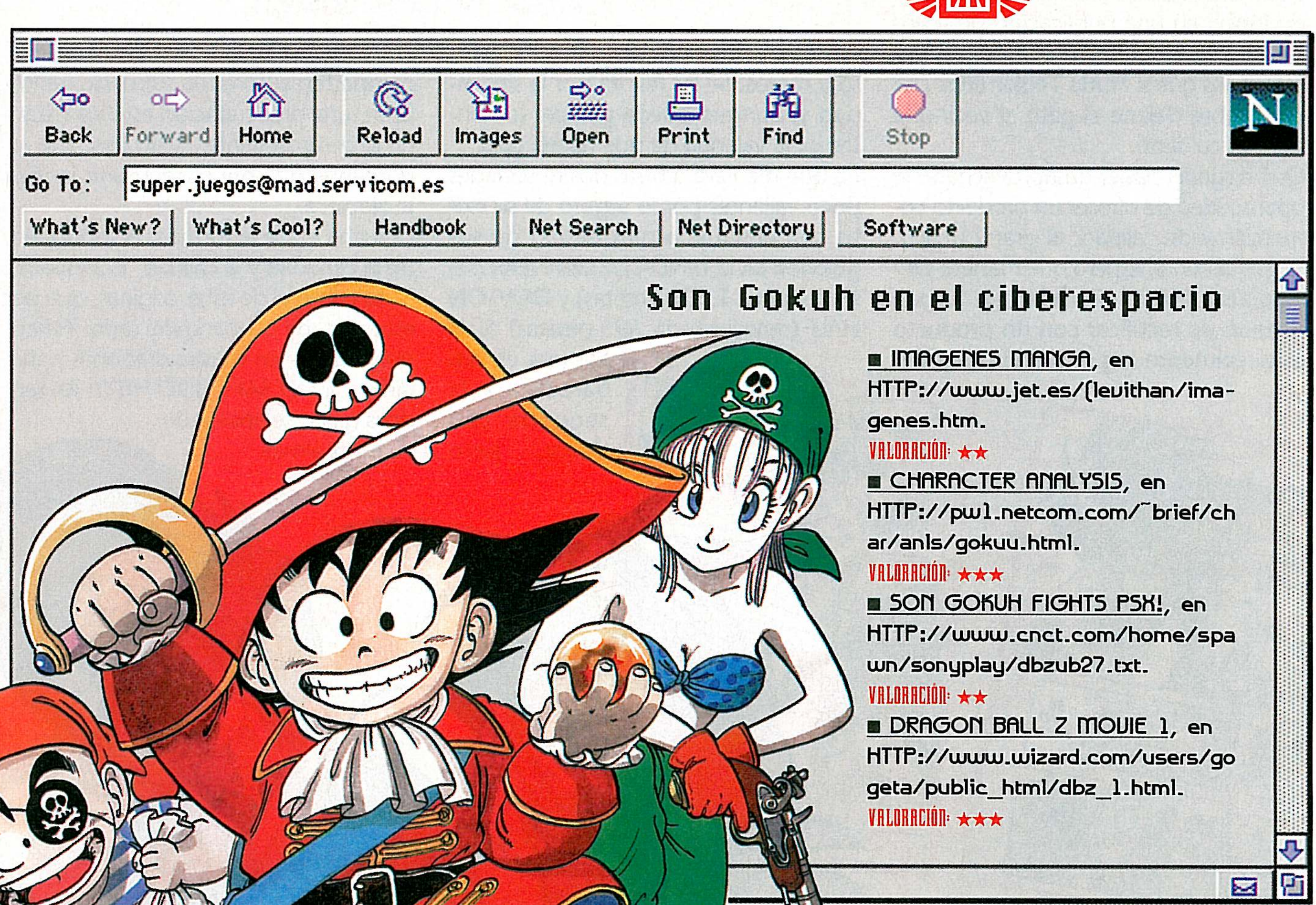




GOKUHMANIA



■ Participad en la sección y enviad vuestros dibujos y comentarios a O'Donnell, 12. 28009 Madrid. REVISTA SUPERJUEGOS Sección GOKUHMANIA.



Son Gokuh en el ciberespacio

■ IMAGENES MANGA, en HTTP://www.jet.es/(levithan/imagenes.htm.
VALORACIÓN: ★★

■ CHARACTER ANALYSIS, en HTTP://pw1.netcom.com/~brief/char/anls/gokuu.html.
VALORACIÓN: ★★★

■ SON GOKUH FIGHTS PSX!, en HTTP://www.cnct.com/home/spawn/sonyplay/dbzub27.txt.
VALORACIÓN: ★★

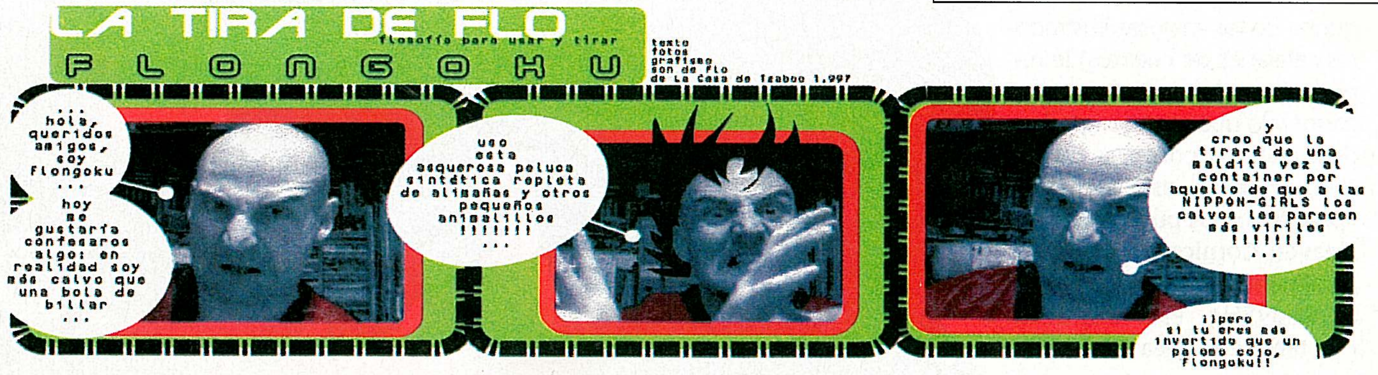
■ DRAGON BALL Z MOVIE 1, en HTTP://www.wizard.com/users/gogeta/public_html/dbz_1.html.
VALORACIÓN: ★★★



TOP 10

LOS PERSONAJES FAVORITOS

1.	SON GOKUH	▲
2.	MAJIN BOO	▲
3.	BULMA	▼
4.	TRUNKS	=
5.	KAME SENNIN	▲
6.	KLILYN	▼
7.	CELL	▲
8.	GOHAN	▲
9.	VEGETA	▼
10.	PICCOLO DAIMAOH	=





博信堀雄鳥坂田博 坂

NIPON GIRLS

鳥坂田博信堀雄

SIKORU SUZUKI

"CON LA TELA QUE TE SOBRA PUEDES HACER UN EDREDON"

La moda «mini» ha vuelto al norte de Japón. Siroku, modelo-modista de este estilo, intenta vender las bondades de tan atrevidas prendas pero sin éxito. La causa del fracaso no es que las niponas no quieran mostrar el ombligo y aledaños, es que allá en el norte están más helados que los calzoncillos del Capitán Iglo desde que un tiburón le comió sus «Delicias de merluza».

La verdad es que esta moda es agradecida para el ojo. Pero no es menos cierto que tiene ser más fría que la calderilla de un esquimal windsurfista.

がなの

mangaka

Mangaka Tribune

Checklist



ACCIONES

GOLPE MAURABO ■ Nº 4
MADARUKANA ■ Nº 5
PATADA TIPO KOBAKA ■ Nº 7
PATADA TIPO HYOHYO ■ Nº 8
GOLPE TAMURABE ■ Nº 10
PUÑETAZO TEBU ■ Nº 11
PUÑETAZO DABU-DABU ■ Nº 12
PUÑETAZO MONAKA ■ Nº 13



ALPHAS

MERUBE ■ Nº 4
AYUNI ■ Nº 4
OH, ME! ■ Nº 5
SHIT! ■ Nº 7
DOMEKURA ■ Nº 8
SEDUCCION ■ Nº 9
BOMBA DE VOMITOS ■ Nº 9



ARMAS

BOOMDROIDE ■ Nº 4
METRALLETA DOBUYO ■ Nº 8
REVIENTAHOMBRES ■ Nº 9
TAKABAM ■ Nº 10
METRALLETA KEGO ■ Nº 11



CEREMONIAS

TAIRO ■ Nº 4
BUBOBA ■ Nº 5
BUDOKEYO ■ Nº 5
DORAKUMO ■ Nº 6
DOMU-MARAKA ■ Nº 7
NANOKA ■ Nº 7
DOBA-DOBA ■ Nº 7
ONENI ■ Nº 10
HYEROKU ■ Nº 11
BUREBIYA ■ Nº 11
FEUDOKAKU ■ Nº 12
BUEO ■ Nº 13
UMONEBE ■ Nº 13
DUMOKUKU ■ Nº 13
OKUKOMU ■ Nº 13



CIUDADES

BAEROKA ■ Nº 4
HYONURA ■ Nº 5
SUMOKU ■ Nº 5
KARABA ■ Nº 6
LABURA ■ Nº 6
KOUMUKU ■ Nº 7
WAMUNO ■ Nº 7
SOMAKU ■ Nº 8
TAMU ■ Nº 8
LAMANOKA ■ Nº 8

DAULAMU ■ Nº 9
MUTSAKI ■ Nº 10



CONSPIRACIONES

MOBAKU ■ Nº 4
DUMORUBA ■ Nº 7
DOKERABE ■ Nº 8
GAROKE ■ Nº 8
YUMIHIRO ■ Nº 9
DEBUYOKI ■ Nº 9
DAHAMI ■ Nº 10
BARU-BARU ■ Nº 11
GUNIBUO ■ Nº 11
MIBEKOYU ■ Nº 12



ESPIAS

AHIOYO ■ Nº 4
WEMASAKE ■ Nº 4
NUMANUBO ■ Nº 5
RASTREADOR ■ Nº 6
GUMAKA ■ Nº 8
SIMAKU ■ Nº 9
MESAMU ■ Nº 10
TOKOMBO ■ Nº 11
SIMAKU ■ Nº 12
DARU-DARUMEKU ■ Nº 12
MEKURA ■ Nº 13



GUARDIANES

KUNEBE ■ Nº 6
BERUSU ■ Nº 7
BAKUTA ■ Nº 8
MENORAKA ■ Nº 9
BISO ■ Nº 9
TOME BEBIMA ■ Nº 12
NUKORU ■ Nº 13



LUGARES

PUERTO HINEKAMU ■ Nº 4
MANSION GAMAKU ■ Nº 5
AEROPUERTO KOBEKURA ■ Nº 5

BOSQUE KUMAKE ■ Nº 5
ESTACION NUCLEAR DE POPARU ■ Nº 5
AEROPUERTO NIMOBE ■ Nº 6
MONTE MURAKU ■ Nº 6
MONTE GUMABARU ■ Nº 6
MONTE KEIUMU ■ Nº 8
BOSQUE PUMUMO ■ Nº 9
TEATRO TUBBO ■ Nº 9
BOSQUE KULUBU ■ Nº 10
DAYUVILLE ■ Nº 10
MONTE DUKO ■ Nº 10
COLISEO SABUTO ■ Nº 11
AEROPUERTO MANPUBU ■ Nº 11
ANKONABUVILLE ■ Nº 11
MONTE UYOPU ■ Nº 11
EIKUNARABOVILLE ■ Nº 12
TORAKOVILLE ■ Nº 12
POPARUVILLE ■ Nº 12
MONTE TINOPU ■ Nº 13
BOSQUE YUYUYA ■ Nº 13
MONTE DUBARAE ■ Nº 13



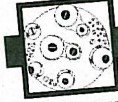
MUTANTES

KEIKU BUBI ■ Nº 4
TEIKO SADAKA ■ Nº 6
HIDEAKI SAWAMURA ■ Nº 7
YASUHIRO ANNO ■ Nº 9
JOHNNY DABU ■ Nº 10



OBJETOS

JOYA BUMUKU ■ Nº 5
JOYA LAPUKO ■ Nº 7
JOYA DARKUMABARU ■ Nº 7
MOMAKUBU ■ Nº 8
JOYA HYUMAKE ■ Nº 10
JOYA MIKABUYO ■ Nº 13



OBJETOS DEL OTRO LADO

BERUMASHI ■ Nº 5
MINOKABE ■ Nº 9
SHAIMOKU ■ Nº 10



Reglas del juego aparecidas en JAPANMANIA Nº 4
Números atrasados: (91) 586 31 79

MAYUKO ■ Nº 11
LOMOKAKO-BARA ■ Nº 12



ORACIONES

DOBEBEYA-BO ■ Nº 4
KARUMUYA-BO ■ Nº 5
YUBUKEIKU-BO ■ Nº 6
KOBARUYASHU-BO ■ Nº 8
DAKUBUYA-BO ■ Nº 11
WERAKU-BO ■ Nº 12
KUNEBAKO-BO ■ Nº 13



PODERES

MUMI ■ Nº 4
SUSU ■ Nº 5
MOBA ■ Nº 6
BOMU ■ Nº 6
WAWA ■ Nº 7
TAMO ■ Nº 8
GUGA ■ Nº 9
BUBI ■ Nº 10
MAMU ■ Nº 12
BABO ■ Nº 13
MARO ■ Nº 13



POLITICOS

SRTA. KERAKA ■ Nº 4
HOKUNA ■ Nº 6
KONUBA ■ Nº 6
TISAKI ■ Nº 6
GORUKA ■ Nº 7
HOKUNA ■ Nº 8
WARAMU ■ Nº 8
MASAKO ■ Nº 9
KARU-KARU ■ Nº 10
MURA ■ Nº 10
KAMANAKA ■ Nº 12
MANOBUTO ■ Nº 13
LABUKE ■ Nº 13



SOLDADOS

DOMAKURA ■ Nº 5
MAKO ■ Nº 6
DOMEKURA ■ Nº 7
DAERAMU ■ Nº 10
SANSUMAKO ■ Nº 11
FOKUMA ■ Nº 11
BURABU ■ Nº 12



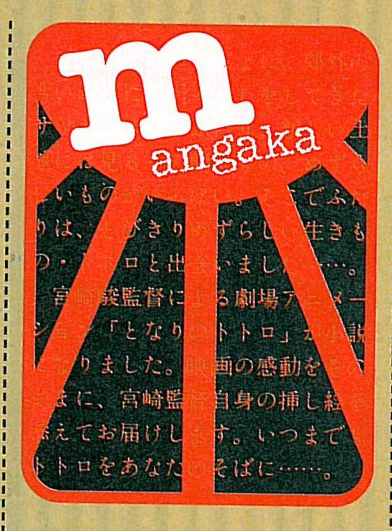
VEHICULOS

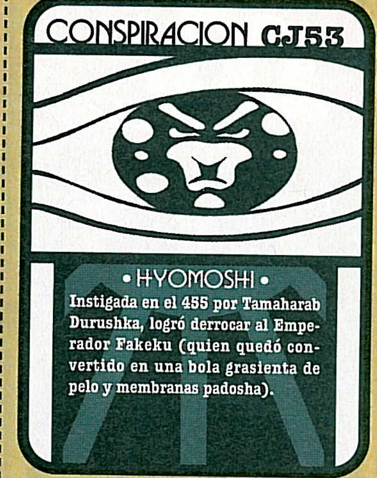
COCHE MANAKA ■ Nº 4
MOTO BALUKA ■ Nº 4
MOTO DOMORAKU ■ Nº 7
MOTO NAMUKA ■ Nº 9
MOTO TORUNABA ■ Nº 11
COCHE WAKIBO ■ Nº 12
MOTO KALO ■ Nº 12

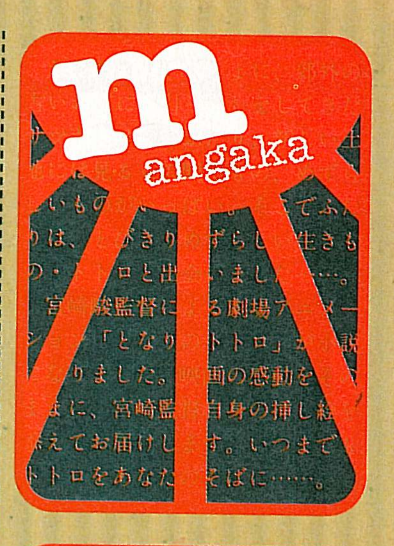


• BOSQUE MABEKA •

Arrasado en numerosas ocasiones por el mini-dios Albukaki-de-los-incendios-infinitos, es un refugio para los fieles creyentes en la pasión de Turminhos. A partir de la savia de sus árboles, se prepara un bebedizo que turba la mente y expande el intestino grueso.



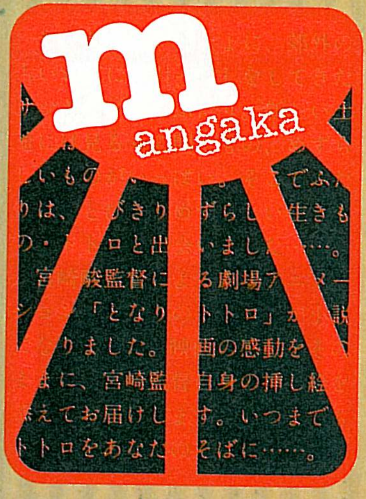




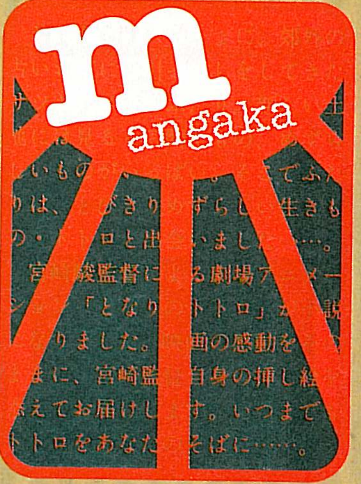


• BOTASOKU •

Se realiza a la entrada del Nuevo Día de cada Komputu. Consiste en la ablación de los lóbulos parietales de una doncella no pervertida por el Somaku de Burakán. Las consecuencias (pérdida de la capacidad de razonamiento y del apetito sexual) son irreversibles.



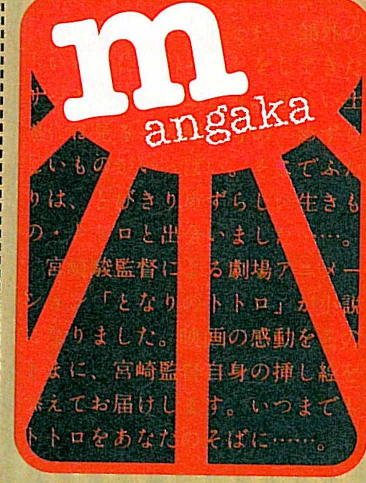






• POPURABO •

Reporta dinero y poder. Para llevarla a cabo, deben tirarse 12 flores rojas al mar y repetir 7 veces el salmo codificado de Buharo-Bara.



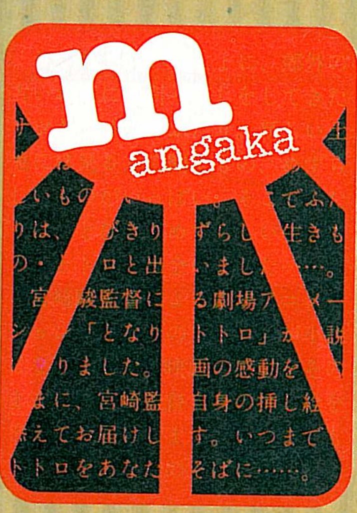




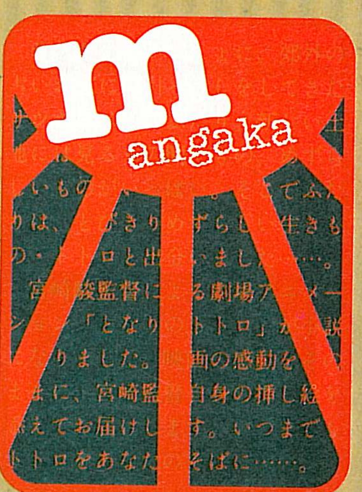


• DAROBA •

Sus ciudadanos poseen instrumentos muy sofisticados que les permiten manipular el tiempo atmosférico. Por eso cohabitan primavera, invierno, otoño y verano en perfecta colisión.







mangaka

CONSPIRACION CJ53



• HYOMOSHI •

Instigada en el 455 por Tamaharab Durushka, logró derrocar al Emperador Fakeku (quien quedó convertido en una bola grasienta de pelo y membranas padosha).



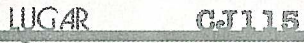
LUGAR CJ165

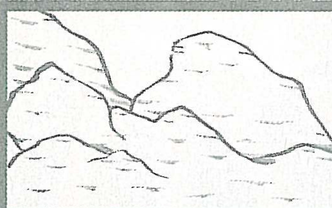


• BOSQUE MABEKA •

Arrasado en numerosas ocasiones por el mini-dios Albukaki-de-los-incendios-infinitos, es un refugio para los fieles creyentes en la pasión de Turminhos. A partir de la savia de sus árboles, se prepara un bebedizo que turba la mente y expande el intestino grueso.







• MONTE DALUMUBA •

Sus laderas dan cobijo a los más lujosos sepulcros, que desde tiempo inmemorial son comprados por las familias nobles de Haki. Las costosísimas medidas de seguridad, sin embargo, no han podido evitar los constantes saqueos.



CEREMONIA CJ9



• BOTASOKU •

Se realiza a la entrada del Nuevo Día de cada Komputu. Consiste en la ablación de los lóbulos parietales de una doncella no pervertida por el Somaku de Burakán. Las consecuencias (pérdida de la capacidad de razonamiento y del apetito sexual) son irreversibles.



CEREMONIA CJ7

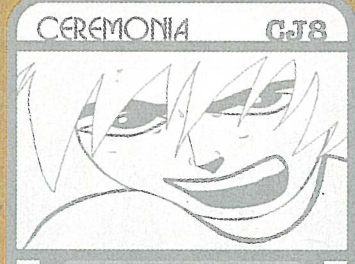


• MIFURE •

Celebrada usualmente por mujeres con poderes de mediumnidad, logra imprimir mensajes del más allá en las pantallas de los genitordenadores.



CEREMONIA CJ8

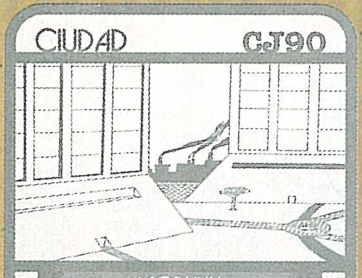


• POPURABO •

Reporta dinero y poder. Para llevarla a cabo, deben tirarse 12 flores rojas al mar y repetir 7 veces el salmo codificado de Buharo-Bara.

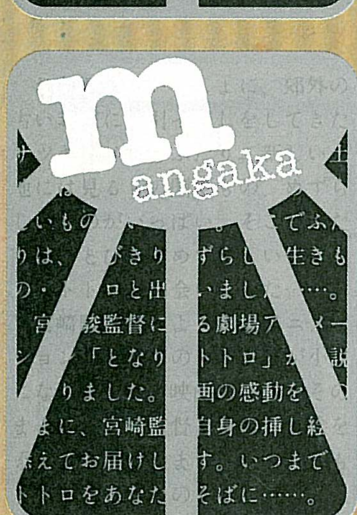


CIUDAD CJ90



• MORUKU •

Habitada por la colonia de 3.766 krushaks provenientes de la Dimensión Harami, es una auténtica reserva no siempre alejada de las miradas curiosas de los verdaderos hakianos.



CIUDAD CJ150



• DAROBA •

Sus ciudadanos poseen instrumentos muy sofisticados que les permiten manipular el tiempo atmosférico. Por eso cohabitan primavera, invierno, otoño y verano en perfecta colisión.





• DAKORE •

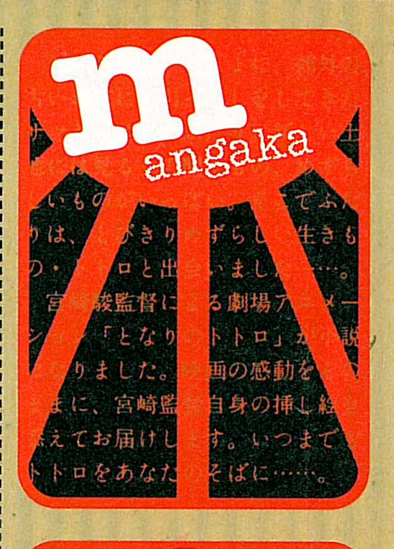
Conocida también como "la táctica del elefante", consiste en la introducción de un espía voluminoso en la corte enemiga. Al no pasar desapercido, cunden el nerviosismo y el pánico, que desembocan en una histerio-matanza.





• GOLPE TIPO DORKO •

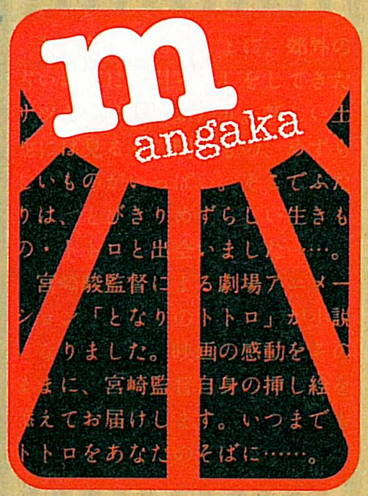
Combinado con la patada Rodeshlas, produce lesiones irreversibles en la médula osea. Se recomienda haber alcanzado un nivel Shakubo para su correcta ejecución.





• BUKEBU •

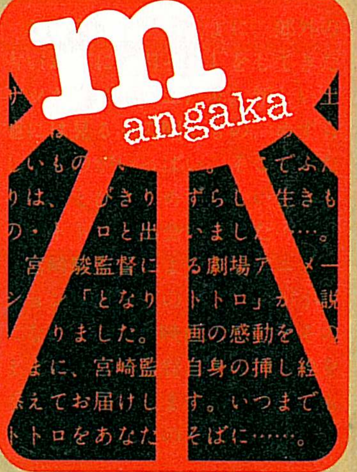
Se dice que la penetración de su agujero central (con cualquier miembro orgánico) causa en el individuo visiones de índole mesiánica.





• OPPUPA •

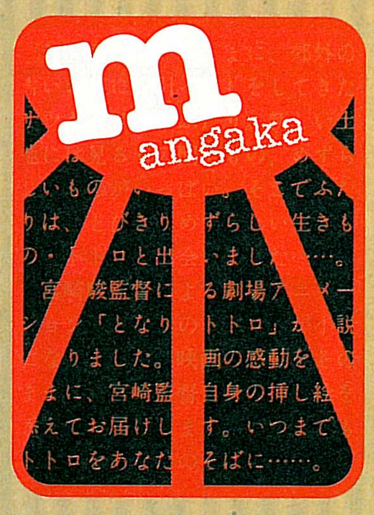
Se fija en un objeto y permite su localización en cualquier circunstancia (su operatividad total está garantizada, incluso, a 4.000 kms. de profundidad bajo un mar de fuego).





• MENAME •

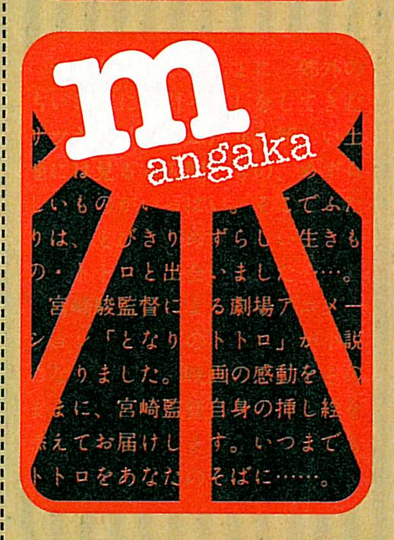
Doctor en Ciencias Económicas por la prestigiosa Universidad de Darinkath Gorebu. Está especializado en crear y atribuir desfalcos capaces de desestabilizar los sistemas financieros de todo un país.

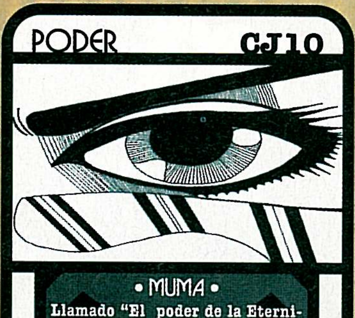




• YUKUNO •

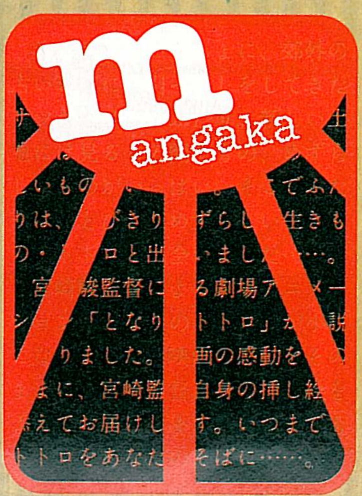
Quienes participan en ella obtienen el don de la inmortalidad tras la inmersión de sus cuerpos en heces humanas y la repetición del oharma "ishuuuuuuuuurako!".

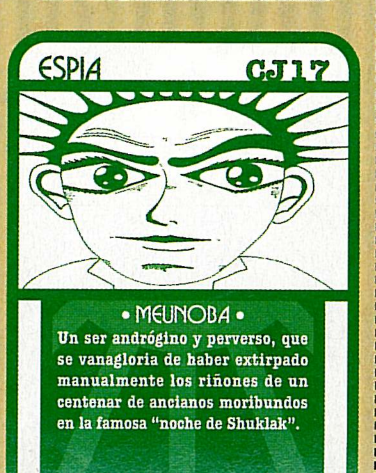




• MUMA •

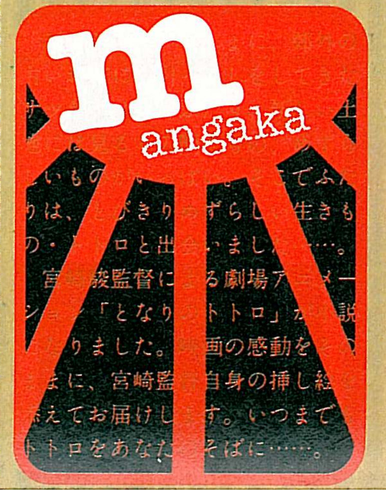
Llamado "El poder de la Eternidad", logra detener el crecimiento de cualquier ser vivo. Aplicado con reiteración, provoca malformaciones y atrofias que dan lugar a seres monstruosos.





• MEUNOBA •

Un ser andrógino y perverso, que se vanagloria de haber extirpado manualmente los riñones de un centenar de ancianos moribundos en la famosa "noche de Shuklak".

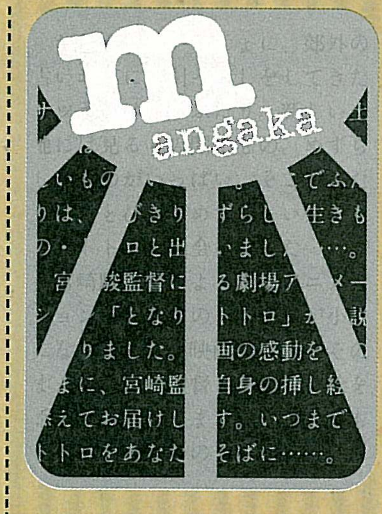


Mangaka



• GOLPE TIPO DORKO •

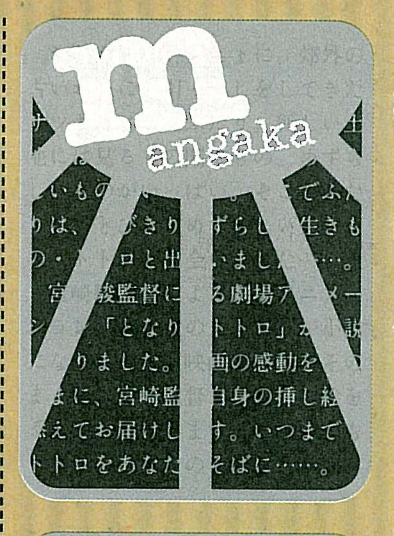
Combinado con la patada Rodeshlas, produce lesiones irreversibles en la médula osea. Se recomienda haber alcanzado un nivel Shakubo para su correcta ejecución.





• DAKORE •

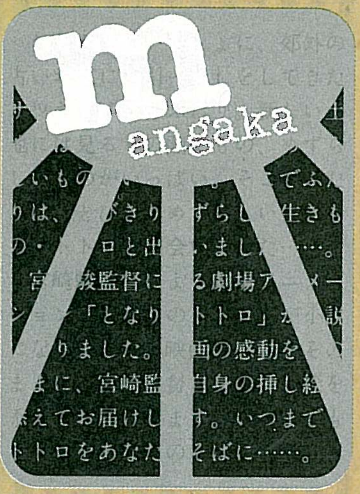
Conocida también como "la táctica del elefante", consiste en la introducción de un espía voluminoso en la corte enemiga. Al no pasar desapercido, cunden el nerviosismo y el pánico, que desembocan en una histerio-matanza.





• OPPUPA •

Se fija en un objeto y permite su localización en cualquier circunstancia (su operatividad total está garantizada, incluso, a 4.000 kms. de profundidad bajo un mar de fuego).





• BUKEDU •

Se dice que la penetración de su agujero central (con cualquier miembro orgánico) causa en el individuo visiones de índole mesiánica.





• YUKUNO •

Quienes participan en ella obtienen el don de la inmortalidad tras la inmersión de sus cuerpos en heces humanas y la repetición del charma "ishuuuuuuuuurako!".

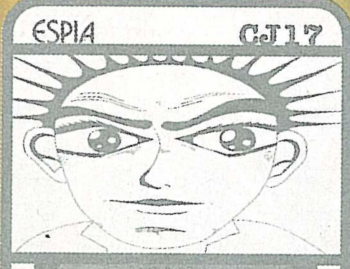




• MENAME •

Doctor en Ciencias Económicas por la prestigiosa Universidad de Darinkath Gorebu. Está especializado en crear y atribuir desfalcos capaces de desestabilizar los sistemas financieros de todo un país.





• MEUNOBA •

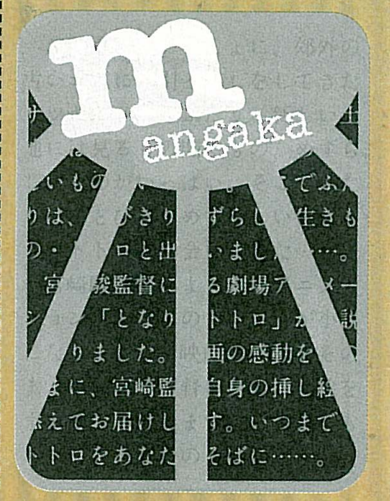
Un ser andrógino y perverso, que se vanagloria de haber extirpado manualmente los riñones de un centenar de ancianos moribundos en la famosa "noche de Shuklak".





• MUMA •

Llamado "El poder de la Eternidad", logra detener el crecimiento de cualquier ser vivo. Aplicado con reiteración, provoca malformaciones y atrofias que dan lugar a seres monstruosos.





博信堀雄鳥坂田博 NIPON GIRLS 坂

鳥坂田博信堀雄

TOYHIP NOTHIZAHDA

"LO DE TU PIEL MORENA SOBRE LA ARENA ES FALSO"

Nada menos que 5 meses lleva Toyhip en esta postura esperando que su piel se torne morena. El famoso *sex symbol* Rulfo Montontini le aseguró que si mantenía fija la mirada en el horizonte y se concentraba pensando en grillos, cucarachas, pozos, ropa interior de The Punisher y similares oscuridades, conseguiría que su adormecida melanina se reactivara. En eso está aún...

Tiene la piel ya más curtida que la chupa de Michael Knight, pero amarilla. Su último recurso es una noche con Rulfo, y por lo menos ponerse morada.

がなの